

การออกแบบคาแรกเตอร์

EXERCISE 9: ฝึกลงสีตัวละครตามหลักการใช้สี

โจทย์: ให้นักช.นำตัวละคร(เต็มตัว)จากงานครั้งที่ 8 มาลงสีให้สวยงามและสื่อความหมายได้อย่างไรบ้าง

1. การใช้สีกลมกลืน



1.1 การใช้สีเดียว (monochromatic scheme)
คือ การใช้สีแต่เพียงสีเดียวในการสร้างความกลมกลืน
ในงานออกแบบ เช่น การผสมสีขาว เทา ดำ เป็นต้น

ใช้สี 1.....2.....3.....
เพื่อสื่อถึง 1.....2.....3.....



1.2 การใช้สีใกล้เคียงกัน (analogous scheme)
คือ กลุ่มของสามหรือสี่สีที่ติดกันภายในวงล้อสี
ดังนั้นการใช้สีข้างเคียงจึงดูกลมกลืนกัน

ใช้สี 1.....2.....3.....
เพื่อสื่อถึง 1.....2.....3.....

ชื่อ..... สกุล..... รหัส นศ. หมู่เรียน.....

การออกแบบคาแรกเตอร์

EXERCISE 9: ฝึกลงสีตัวละครตามหลักการใช้สี

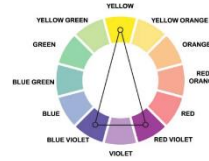
โจทย์: ให้นักช.นำตัวละคร(เต็มตัว)จากงานครั้งที่ 8 มาลงสีให้สวยงามและสื่อความหมายได้อย่างไรบ้าง

2. การใช้สีตัดกัน



2.1 การใช้สีคู่ตรงข้าม (complementary contrast)

คือ คู่สีที่อยู่ด้านตรงข้ามของวงล้อสี หนึ่งสีมักเป็นสีหลัก และอีกหนึ่งสีมักเป็นสีรอง



2.2 การใช้สีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (split complementary contrast)

คือ การใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงสองสี เช่น สีเหลืองคู่กับม่วงฟ้าและม่วงแดง

ใช้สี 1.....2.....3.....
เพื่อสื่อถึง 1.....2.....3.....

ใช้สี 1.....2.....3.....
เพื่อสื่อถึง 1.....2.....3.....

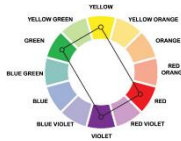
ชื่อ..... สกุล..... รหัส นศ. หมู่เรียน.....

การออกแบบคาแรกเตอร์

EXERCISE 9: ฝึกกลสีตัวละครตามหลักการใช้สี

โจทย์: ให้นักช.นำตัวละคร(เต็มตัว)จากงานครั้งที่ 8 มาลงสีให้สวยงามและสื่อความหมายได้อย่างไรบ้าง

2. การใช้สีตัดกัน (ต่อ)



2.3 การใช้สีคู่ตรงข้ามสองคู่ (tetradic)
คือ สีตรงกันข้ามข้างเคียงทั้งสองด้านหรือใช้สองคู่ของคู่สี

ใช้สี 1.....2.....3.....
เพื่อสื่อถึง 1.....2.....3.....

3. การใช้สีสามจุด



การใช้สีสามเหลี่ยม (triad balance)
คือ การเลือกสีโดยใช้สามเหลี่ยมด้านเท่ามาทาบลงบนวงล้อสี

ใช้สี 1.....2.....3.....
เพื่อสื่อถึง 1.....2.....3.....

ชื่อ..... สกุล..... รหัส นศ. หมู่เรียน.....